

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

基板タイプのTVゲームが少なくなり 入場者は16%減

セガ社などコンテンツメーカーは意欲的

AOU主催「AOUアミューズメントエキスポ2002」が二月二十二・二十三日、千葉・幕張メッセで開かれ、四十四社(前回五十四社)が六



セガ社が出品した独特の操作方法によるサッカーゲーム「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール・セリエA 2001-2002」

百九十七小間(七百二十九小間)に出展した。入場者数は事務局によ

業務用CG基板として
「トライフォース」開発
家庭用「GC」もとにセガ社とナムコ

藤セガ(本社東京、佐藤秀樹社長)、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)、任天堂(本社京都、山内溥社長)の三社は、任天堂「ゲームキューブ」(GC)基板をもとにした業務用の汎用CG基板「トライフォース」を共同開発することで合意した。と二月十八日発表した。

これはセガ社とナムコ

利用することになるが、基板およびゲームソフトの形態などは未定。ゲームソフトはセガ社とナムコがそれぞれ開発するほか、サードパーティーにも広く呼びかけていくとのこと。「GC」はPS2やXboxと違ってネットワークやDVD再生機能がなくゲーム専用機であるが、ゲームソフトの開発が比較的容易で、「トライフォース」のゲームソフトの用開発も同じことが言える。また同新基板と「GC」のゲームソフトの互換性も容易になる。セガ社とナムコでは、



AOUEキスポで展示された「トライフォース」の外観

サン電子(本社愛知、家庭用ゲームソフトが八、九、そのほか五・六%の株式が三月二十日、ジヤスダックに上場されることになった。二月十五日に日本証券業協会が発した。かつては業務用TVゲームを開発を手がけた。○一年三ヶ月売上高ではパナソニックが五・八%、通信機器関連が三・八%、和証券SMBC。

と二日間一万四千四百七十三人(報道関係を除く)、前回に比べ一・五・六%減少した。うち招待券による業者関係の入場券が一万六千九百五十八人、二日目のみ有効の一般入場券は三千七百七十八人で三・〇%も減少した。なお報道関係も約三・八%減となった。会場は前回と同じ二ホールの使用し、一ホールのサイズを少し大きくしたが、来場者が減ったため混雑は見られなかった。しかし通路に向けてステージを設置した部分などは、相変わらずごった返した。

展示内容については、技術的な向上やさまざまな工夫が見られるもののゲーム内容の面で話題となるものは少なかった。とくにTVゲーム分野はメーカーの出展が前回の新作も大幅に減少した。逆にSCロケ用の子ども向けメダルゲーム機は増える傾向にある。TVゲーム機では、プ

レイヤーの動きを感じし画面に反映させるセンサーを使ったものが増加した。ゲーム内容はスポート、ドライブ、ガン、格闘、パズルなど多彩だが、出品数が少ないため選択肢がほとんどないという状況だった。その他アーケードゲーム機では、パンチングとキックマシン以外はすべて景品払い出しタイプとなった。ボールカーなどゲームタイプが減り、子ども向けの簡単な内容メダルゲーム機は子ども向けのキャラクターを使ったものも増えた。左側の写真はセンサーを使ったナムコの剣闘ゲーム機「魔斬」、左下は乗物に乗りサオで吸



盤付きの糸を垂らし景品がセグを取るパンフレット/ビロオリエンタル「約つちや王」

サン電子が公開

業務用撤退、家庭用など

サン電子(本社愛知、家庭用ゲームソフトが八、九、そのほか五・六%の株式が三月二十日、ジヤスダックに上場されることになった。二月十五日に日本証券業協会が発した。かつては業務用TVゲームを開発を手がけた。○一年三ヶ月売上高ではパナソニックが五・八%、通信機器関連が三・八%、和証券SMBC。

AOUエキスポで話題のTVゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。



出撃ノ戦国革命 (コナミ)



ソウルサーファー (セガ社)



ライジンピンポン (タイトー)



ソウルキャリバー II (ナムコ)



Gストリーム2020 (オリエンタルソフト/ユウビス)



ドッグステーション (コナミ)



ギルティギアXX (アークシステムワークス/サミー)



ザ・メイス・オブ・ザ・キングス (セガ社)



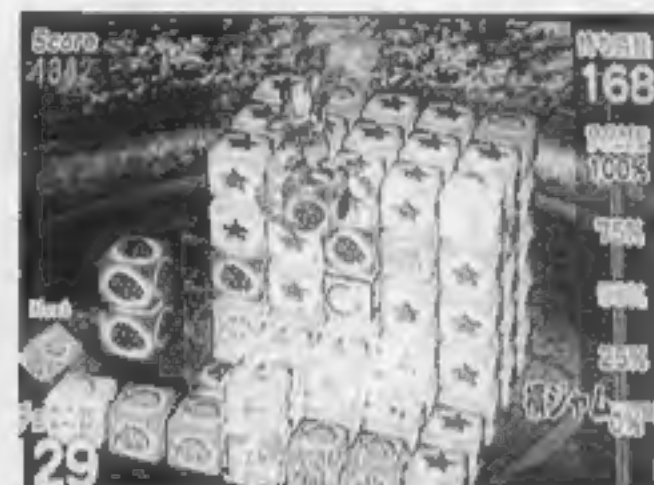
魔斬 (ナムコ)



メタルスラッグ 4 (ノイズファクトリー/メガエンタ/サンアミューズメント)



ナイススマッシュ (コナミ)



ムサビのチョコマーカー (エコーソフト/セガ社)



ワールドクラブ・チャンピオン (セガ社)



熱チューンプロ野球2002 (ナムコ)



エイリアスナイパー (ナムコ)



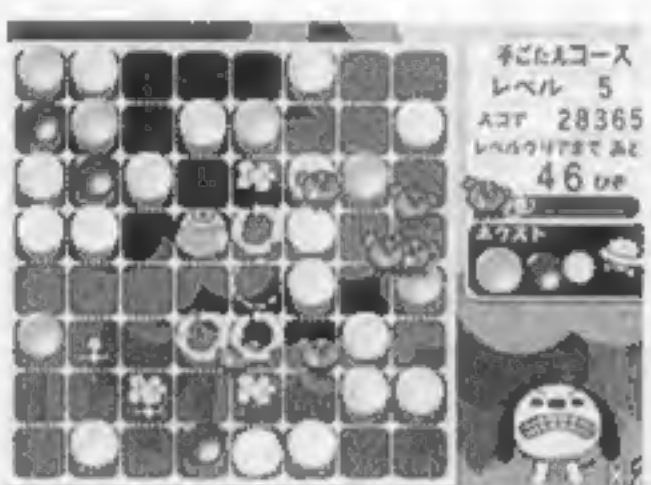
エキストラリアルレーシング (コナミ)



マーシャルハート (コナミ)



ルパン三世・ザ・タイピング (セガ社)



パニクパニク (ナムコ)



テクノビート (アムコナムコ)

「ギルティギアXX」は、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。



ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。



ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。ギルティギアXXは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。

セガ社

CGサッカーゲーム機「ワールドクラブ・チャンピオン」は、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。



ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。



ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。ワールドクラブ・チャンピオンは、セガ社の格闘ゲーム。

業務用ならではの完成品 基板タイプはさらに減少

TVゲーム機



Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。

ゲーム機の出産数は、前年と比べて減少傾向にある。これは、基板タイプが減少していることが原因。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。

基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。基板タイプは、業務用ならではの完成品。



アミューズメント エキスポ2002 出展内容

アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。

アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。

アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。

アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。アミューズメントエキスポ2002の出展内容は、分業別に新製品を中心に掲載。



Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。



Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。



Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。Nice Smashは、アークシステムワークス/サミーの格闘ゲーム。

daNpa だんぱ

© だんぱプロジェクト 2001

DANPA めいぐるみ
SS1664 6月第3週発売予定
1種/60個入 OP価格30,000

だんぱ [danpa-ru]
1. 他人と違う思考・行動をするが、自分を信じてあげてくれる。
2. 自分が変われない事で、世界を少しだけ変える事。

だんぱ精神 [danpa-spirits]
忘れかけていた大切な気持ちを、また、それを思い出そうとする事。

グッズ・だんぱえほん・文庫・アニメーション・ファッション... 宇宙開発!? **だんぱプロジェクト 始動!!**

お申し込みはお電話かFAX、またはインターネットで TEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449
eコマースサイト: www.fans-web.com
FANSホームページ: WWW.fans.co.jp

EIKOH PRIZE NEWS 4月発売

サンリオデラックスドレッシードール
OP価格 32,000円 2種類 40個入 DXBOX入
ハローキティX20 ディアナエルX20

サンリオ制服シリーズドール
OP価格 30,000円 4種類 60個入
© 1976, '99, '02 SANRIO

ハローキティボーダー柄ドール
OP価格 30,000円 7種類 70個入
© 1976, 2002 SANRIO CO., LTD.

とことんゴン太クラブめいぐるみ
OP価格 30,000円 4種類 60個入
© GONTA CLUB/SUNRISE Licensed by Cosmo Merchandising

BIG MUTSU (ムツ) めいぐるみ
OP価格 30,000円 3種類 40個入
© 2000 TOMY

株式会社 **エイコー** AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

ESDEN POWER SUPPLY

ESDENは、各種電源トランス及びスイッチング電源・ドロップ電源の設計・製造・販売メーカーです。豊富な経験・豊かな実績・スピーディーなOEM設計と高まる信頼性、それがESDENです。

[ISO 9001 認証取得]
TUV CERT
DIN EN ISO 9001 JIS Z 9901
Certificate: 01 100 008466

[KCシリーズ]
スイッチングレギュレータ
入 力: AC90~264V
2 出力: 5V/12V
容 量: 25W/40W/50W/60W/75W/90W
その他出力電圧製作可
JET 認証取得済
No.0158-61010-002

[ENCシリーズ]
スイッチングレギュレータ
入 力: AC90~132V
単出力: 12V/24V
容 量: 30W/50W/100W/120W/150W
その他出力電圧製作可
JET 認証取得済
No.0158-61010-003

[ENC300シリーズ]
入 力: AC90-132V/
AC180-264V
単出力: 5V/12V/15V/24V/
30V/36V/48V
容 量: 300W [JET申請中]

蛍光灯インバータ
入 力: AC24V
DC12V/24V
ローコストタイプ
[DPS-10] 15~20W
[DPS-8] 6~10W

[NEA/Bシリーズ]
ノイズエリミネータトランス
(ノイズ低減トランス)
屋内用乾式自冷式
入出力: AC100/200V 切替可
単相・50/60Hz・B種
容量: 100・200・300・500VA(NEA)
1K・2K・3KVA(NEB)

ESDEN INDUSTRIAL CO., LTD
エスデン産業株式会社
本社: 〒141-0032 東京都品川区大崎3-18-7
TEL 03-5740-8695 FAX 03-5740-8696
工場: 〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995
http://homepage2.nifty.com/esden/
E-mail: esden@nifty.ne.jp

Prize Forum

プライズフォーラム

負うた子に教えられて浅瀬を渡る
景品のルールを守って健全営業

ゲーム機に入っている景品って大好き。僕だって色々変わった物もあるから大好きだよ。特にみんながまだ取っていない景品を手に入れた時はメチャうれしい。そうね。でも私は下手だからなかなか取れないことが多いのよ。だめだよ、そんなことでくじけちゃ。もう少し頑張ろう。そんなに簡単に手に入ったらそれはそれでつまらないわ。考えてゲームをするのは楽しいことだと思おうよ。だけど、夢中になって次々お金を投入してお小遣いを使い過ぎるのはよくないわ。それは大丈夫。おかあさんとの約束があるからね。お小遣いは全部使わないんだ。それにゲームをする時間も決めておいてから、勉強だってちゃんとしているよ。まあその辺は優等生ね。でも、ゲームをする僕達だって約束事は守っているんだから、お店の人達だってルールは守って欲しいよね。そのとおりだね。取れないおとりみたいな高い景品とか、インチキな二セモノや粗悪品とか、いかかわしい物を景品にして、子供を騙すような店には絶対行っちゃいけないわ。ルール違反だと思ってる。楽しければいいって思っていたけど、よくない店なんとなんか怖いような雰囲気がある。おかあさんとの約束を守ることが大事なことよ。少しうるさいと思うこともあるけれど、約束事やルールを守ってあげればけっこう楽しいよね。それじゃ、今日も約束を守ってゲームしよう。新しい景品が入っているんだ。



SEGA プライズシリーズコレクション

Sega Prize!

シンプルでおしゃれなデザインのTシャツは、女の子にぴったりだよ!

新世紀エヴァンゲリオン
ウォーターシェンハイグランドフィギュア2K2リミテッド
製品番号 H1153 入 数 2種40個入 OP価格 ¥30,000
© GAINAX/ProjectEva. シレと集英

デ・ジ・キャラット
Tシャツ
製品番号 D1362 入 数 各56個入 OP価格 ¥30,000
© BROODOLU 2002 Rust/Koge-Dorbo

あずまんが大王
携帯ストラップ
製品番号 I1276 入 数 5種100個入 OP価格 ¥30,000
© KYOKKO AZUMA/MEDIAWORKS

大人気の4つ葉漫画
「あずまんが大王」の
かわゆいストラップです!

7月発売製品
大好評受注中!
受注締切
4月15日

●掲載の写真は開発中のものです。実際の製品とは異なる場合がございます。また、製品名、入数、製品番号、OP価格、発売時期等も予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

株式会社 **セガ**
〒144-8532 東京都大田区東橋2-12-14 本社3号館
プライズ部 プライズマーケティング課
TEL 03 (5737) 7541 / FAX 03 (5737) 7744
最新プライズ情報 <http://sega.jp/prize/>
<http://www.sega-am.com/>

2002年新シリーズキャラクター続々登場!!

子供から大人まで大興奮の人気キャラクターが新シリーズとなって5月より登場します。ご期待ください!!

5月発売予定
おジャ魔女どれもん
DXめいぐるみ

2月3日より毎週日曜日8:30~
テレビ朝日系にて放送開始!!

5月発売予定
仮面ライダー龍騎
めいぐるみ

2月3日より毎週日曜日8:00~
テレビ朝日系にて放送開始!!

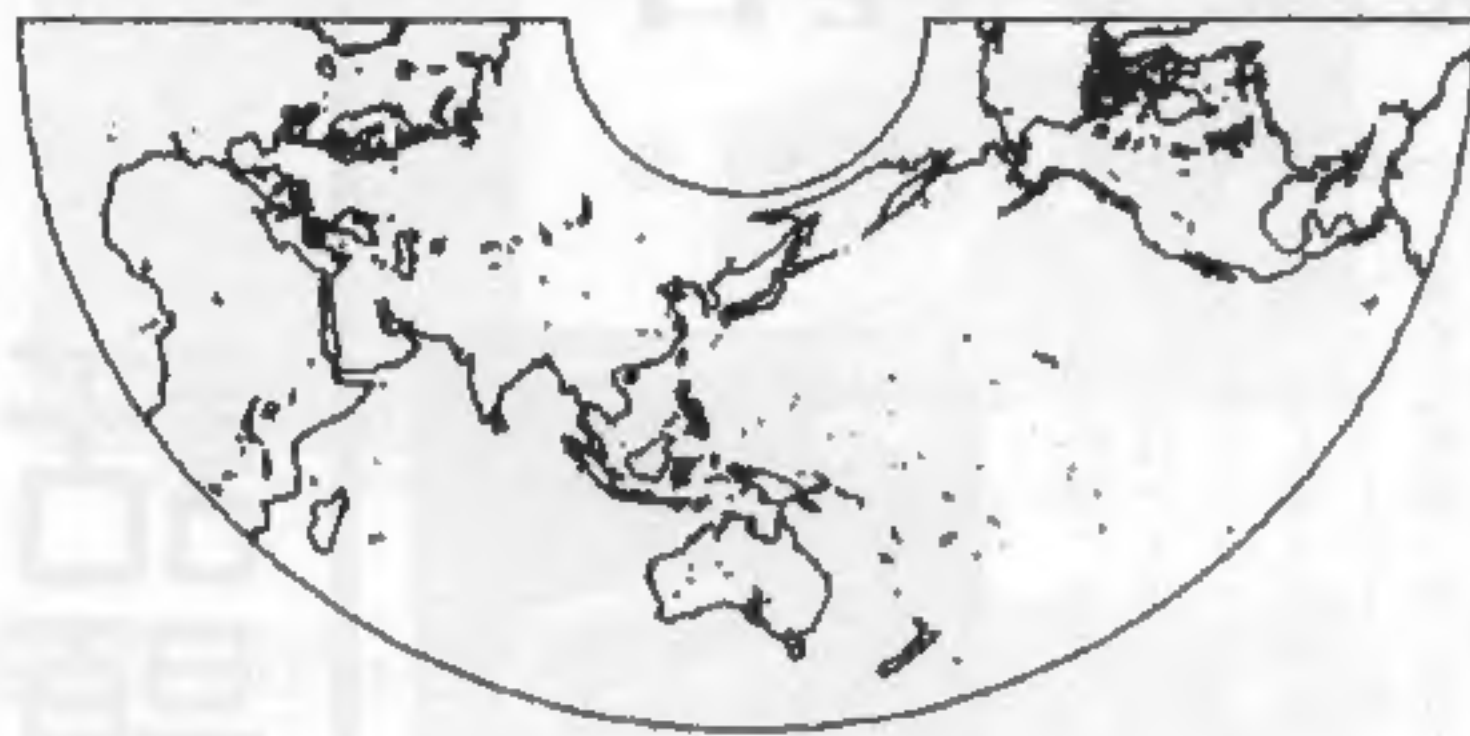
7月発売予定
忍風戦隊ハリケンジャー
めいぐるみ

2月17日より毎週日曜日7:30~
テレビ朝日系にて放送開始!!

株式会社 **バンプレスト** プライズ事業部 〒271-0592 千葉県市川市1230-1 ビアゲート PHONE 047-367-7131 プライズ最新情報ハリケンジャーホームページ <http://www.banpresto.co.jp/> ※写真と商品は、多少異なりますのでご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



英国 ATEI 02 (二月) は ATEI では飾りもの
「プレイボーイ」は、主に AWP 機
(現金が出てくる射幸遊 玩儿
技機) が主役で、純粋な
AM 機は脇役となってい
るが、出品機の見映えの
よさと AWP 機は、それ
も AM 機のほうが勝つ
ことになる。AM 機のウ
チ TV ゲーム機、フリッ
クゲーム機、インテリ
バネなどの分野では、今
度も新作が結構たくさん
披露されたが、AWP 機
はほとんど売れるわけ
でもない。国ス
タインボー



英国 ATEI で 「プレイボーイ」

スターン社新作フリッパ

「プレイボーイ」などは
その典型だ。写真はレセ
プションで、ゲアリー・
スターン社長とプレイメ
イトのビクトリア・フラ
嬢。

International Trade Show	
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angeles, U.S.A.)	May 22-24
TILE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 18-21
Exime '02 (Mexico City, Mexico)	Jul. 24-25
Dalian Int'l Game Show (Dalian, China)	Jul. 31-Aug. 3
Pachinko Pach-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23
EELEX 2002 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15

会長は説明している。
技術は最近家庭用 TV ゲ
ーム関係にも拡大して
おり、すでに四十種も
の触覚技術型の操作盤
と周辺機器メーカーに
ライセンスしている。し
かし MS 社と SCE は「X
box」や「PS」の「P
S2」の周辺機器とそれ
に関係するソフトウェア
により特許を侵害して
いる、とのこと。「これ
まで商社との話し合い
で解決を図ったが、知
的財産を守るため訴訟
に踏み切った」と、オ
マリー

世界最大の運動靴メ
ーカー、ナイキ社(オレ
ゴン州ポートランド、フ
ィリップ・ナット会長兼
CEO)が二月七日、放
映された「NBA 2K2」の
宣伝として放映したコ
マースシャル模倣した
「プレイボーイ」などは
その典型だ。写真はレセ
プションで、ゲアリー・
スターン社長とプレイメ
イトのビクトリア・フラ
嬢。

ナイキ社が訴え

コマースシャル模倣したと

世界最大の運動靴メ
ーカー、ナイキ社(オレ
ゴン州ポートランド、フ
ィリップ・ナット会長兼
CEO)が二月七日、放
映された「NBA 2K2」の
宣伝として放映したコ
マースシャル模倣した
「プレイボーイ」などは
その典型だ。写真はレセ
プションで、ゲアリー・
スターン社長とプレイメ
イトのビクトリア・フラ
嬢。

2社に特許訴訟

操作盤などの触覚技術で

世界最大の運動靴メ
ーカー、ナイキ社(オレ
ゴン州ポートランド、フ
ィリップ・ナット会長兼
CEO)が二月七日、放
映された「NBA 2K2」の
宣伝として放映したコ
マースシャル模倣した
「プレイボーイ」などは
その典型だ。写真はレセ
プションで、ゲアリー・
スターン社長とプレイメ
イトのビクトリア・フラ
嬢。

同ゲームは韓国 KAME
X で披露された、キック
ボードのシミュレーター
(本紙前号参照)。ICE
社は北米、南米、中東
の独占権を得たこと
品による損害額は九億
ドル以上と見積もられ
ており、韓国と中国で
TV ゲーム専用機と PC
の両方で海賊版が大量
に出回っており、それ
で十九億ドルの半分を
占めるほどとなっている。
またデータ不足が東欧
でも無断コピー品が横
行は見られない。

米国 ICE 社が クロムプトン社を買収

韓国ユニアナ社からは販売代理権も

米国イノベティブ・
コンセプト・イン・エン
タテインメント社(ICE、
本社ニューヨーク州ク
レンス、ラルフ・コッ
ラ社長)は二月十三日、
英国クロムプトン・レ
ジャーニング社(セント
ラムスケート、ジム・ク
ロムプトン社長)を管財
人から買収したことを明
かにした。クロムプ
トンの製造は継続され
見通しとなった。



クロムプトン社は四
年設立、六年以来マ
ネーブル・ゲームの
開発者として知ら
れており、ICE 社は
二年前に一度倒産し
た。その後クロムプ
トンの後継者として
再建されて以来、TV
ゲーム、アーケード
ゲーム、最近では欧
州での総合 AM 機

海賊版で大損害

ISA は政府に対策促す

米国の家庭用 TV ゲ
ーム業界団体、ISA
ンタラクティブ・デジ
タル・ソフトウェア・ア
ソシエーション(ダ
グ・ロビンソン会長)
は二月十四日、国外
で無断コピーにより
米国のメーカーが年
間数十億ドルの損
害を受けており、米
国の協力を求めるこ
とに決定した。

同ゲームは韓国 KAME
X で披露された、キック
ボードのシミュレーター
(本紙前号参照)。ICE
社は北米、南米、中東
の独占権を得たこと
品による損害額は九億
ドル以上と見積もられ
ており、韓国と中国で
TV ゲーム専用機と PC
の両方で海賊版が大量
に出回っており、それ
で十九億ドルの半分を
占めるほどとなっている。
またデータ不足が東欧
でも無断コピー品が横
行は見られない。



(株) トミーブラール250mm/ゲージシリーズと
フアアふせんを組み合わせた一例です。
設置場所に応じたレイアウトを組むことができま
すのでお気軽にお問い合わせ下さい。
●フアアふせんは、B L D オリエンタル (株) の商品です。

総発売元

ITOCHU SANKI

伊藤忠産業株式会社

〒100-0014 東京都千代田区永田町2丁目14番2号
TEL: 03-3506-3524 FAX: 03-3506-3521 (山王ビル)
●商品に関する問い合わせはプラント・レジャーシステム課 庶務まで

販売代理店

AMUSEMENT KID RIDE WORKS CO., LTD.

エイケイワークス株式会社

本社 大阪府東淀川区東淀川1387-2 〒599-0301
TEL: (0724) 94-0783 FAX: (0724) 94-2195
※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

幼稚園・小学生低学年向け
メダルゲーム

日本話風のおどやかな音楽と曲調は、
どこか懐かしいものを思い出さ
せる。昔ながらの「あみだくし」を
当たりか外れは、あなたとサルの運命だ。
親子で楽しめます。

あみだくし

OP価格
298,000円

サイズ: H1250xD540xW400mm
重量: 40kg
消費電力: 75W
外部電力: 100V

メダルゲーム since 2002 Bambini
Let's enjoy the medal game with family!

Bambini

Bambini は、
子供の成長と子供の想像力を
豊かにする遊び場です。

Bambini は、
各店舗に設置されるおもしろい
メダルゲーム機で、子供
の成長と想像力を豊かに
する遊び場です。

3Dモデルのかわいい
キャラクター達が
躍ります!
踊ります!
見どころ満載!!

小学生中高学年向け
メダルゲーム

トランプゲーム「ブラックジャック」を
ルールにしました。
欲張ったら、難しくなっちゃう
ちょっと大人っぽいメダルゲーム、
ビッグトウエーワン

ピグ21

トランプゲーム「ブラックジャック」を
ルールにしました。
欲張ったら、難しくなっちゃう
ちょっと大人っぽいメダルゲーム、
ビッグトウエーワン

システムウイング

株式会社 システムウイング
AMUSEMENT MACHINE

〒532-0004
大阪府淀川区西宮駅2丁目6番16号
新大阪駅ヨロイビル1F 103号
TEL: 06-6397-0047
FAX: 06-6397-0048

たぶたぶたさんの必死で走る姿は
クスッときます。
セル画面の柔らかな、目にやさしい画面。
そんな見た目は裏腹に、このゲームは面白い!
数字が3桁の足し算、同じ数字でフィーバ
ー白が2匹だと...
お友達みんなで、楽しめます。

気になるメダルゲーム 今春登場 近日発売

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi2)	Virtua Fighter 4 (Sega)	7.58
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX (カプコン/バンプレスト Naomi)	Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.24
3	パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi)	Virtua Tennis 2 (Sega)	6.00
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 (イオリス/サンAM ネオジオ)	The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	5.83
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi)	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.75
6	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi)	Virtua Striker 3 (Sega)	5.39
7	鉄拳 4 (ナムコ)	Tekken 4 (Namco)	5.20
8	カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi)	Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.18
9	ことばのパズルもじびったん (ナムコ)	Word Puzzle* (Namco)	5.00
10	斑鳩 (トレジャー/セガ社 Naomi)	Ikaruga (Toreasure/Sega)	4.54
11	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.50
12	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.43
13	対戦ホットギミック 快樂天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.42
14	すくすく犬福 (ビデオシステム)	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.40
15	テトリス (セガ社)	Tetris (Sega)	4.30
16	上海・昇龍再臨 (タイトーGネット)	Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.29
17	ホットギミックインテグラル (彩京)	Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.28
18	ギルティギア X (サミー Naomi)	Guilty Gear X (Sammy)	4.23
19	スーパーメジャーリーグ (セガ社 Naomi)	World Series Baseball (Sega)	4.08
20	ミスタードリラー グレート (ナムコ)	Mr. Driller Great (Namco)	4.07
21	式神の城 (アルファシステム/タイトーGネット)	Shikigami's Castle (Alphasystem/Taito)	4.03
22	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi)	Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.00
23	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	3.91
24	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ)	Super World Stadium 2001 (Namco)	3.83
25	兎・野生の罠 (童/タイトー Gネット)	Rabbit* (Warashi/Taito)	3.80

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名)	評価(RATING)
1	太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.28
2	ダービーオーナーズクラブ II (セガ社) Derby Owners Club II (Sega)	7.32
3	ルパン三世・ザ・シューティング (セガ社) Lupin III - The Shooting (Sega)	7.24
4	ビートマニア II DX シックススタイル (コナミ) Beat Mania II DX 6th Style (Konami)	7.00
5	湾岸ミッドナイト (ナムコ) Wangan Midnight (Namco)	6.77
6	ドラムマニア・フィフスミックス (コナミ) Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.54
7	犬のおさんぽ (セガ社) Walk The Dog (Sega)	6.44
8	ポップンミュージック 7 (コナミ) Pop'n Music 7 (Konami)	6.31
9	ザ・警察官 2 (コナミ) Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	6.27
10	スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
11	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.53
12	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	5.33
13	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.09
14	ギターフリース・シックスミックス (コナミ) Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.00
15	ラ・キーボードユ (セガ社) La Keyboard (Sega)	4.84
16	シャカッとタンバリンノ (セガ社) Syakatto-Tambourine (Sega)	4.73
17	ヴァンパイアナイト (SD/DX) (ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	4.67
18	DDR MAX (コナミ) DDR MAX (Konami)	4.64

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	衝撃美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.27
2	2	やまとなでしこ (アトラス) Yamatonadeshiko (Atlus)	8.93
3	3	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.92
4	5	シャイニーショット (オムロン) Shiny Shot (Omron)	8.08
5	4	天使のステージ (イーキューリンク/辰巳) Angel Stage (Tatumi)	7.77
6	6	ぱれっと (イーキューリンク/IMS) Palette (IMS)	7.73
7	8	チャオピン (オムロン) ChaoPi (Omron)	7.53

Ludus Tonalis (34)

吉田秀和の（LP三百選）でも具体的な音楽として一番はじめに「グレゴリオ聖歌」をあげていますが同じ著者の昭和二十八年一月三十日発行、創元社版の「音楽の世界」では、クーパーンのクラフサン組曲がいつと古い曲としてあげられていて、しかもこの曲のレコードの掲載はなく、レコードの方はバッハからはじまっている。

どうやら、記憶を辿ってゆくと、当時、あらわびすの本や、堀内敬三の「音楽の泉」、岩波新書の山根銀二の本、音楽の友社のLPの紹介本などなど戦後かなり後の時代まで「グレゴリオ聖歌」とりあげた本はなかったよう。

その頃にはわが国ではまだキリスト教の音楽といえは賛美歌を指していたが、何となく「グレゴリオ聖歌」が気がかりでVOXの安いLPで二、三枚購入したのが、私の「グレゴリオ聖歌」ではじまりである。気がつくまで戦後ずりの音楽に関するかなりの本が見当らない。神戸大地震でその後の生活ががらりと変るといふことがなければ、多分私は依然として本だけの生活を送っていたはずなのだが、大地震後大量の本を家の中に置くことに危険を感じるようになり、本を処分した。家の被損部分を修復するのにも本を置いたままでは工事をすすめることが出来なかった。

ついでに言えば、大地震後六年間で私が住んでいる街の大部分は旧い家を壊してその後に建てられた新築の家が並んで、街の家並がすっかり変ってしまった。結局倒壊は免れたのだが、ダメージは相当酷かったのだ。（LP三百選）では、以前に触れたように斉藤十一が「よく意識されていて、吉田秀和はいらなく高踏ぶつてしまっているが残念であり、そこまでいわずともとおもうところが多々ある。特に「音楽の世界」とくらべてみるとそうだ。

ただこれも前に触れたように、大筋のスケッチは文句なく秀れていて、吉田秀和の編集者のような感覚はとてもバランスがよくて、当にしも間違はない。

音楽史の本筋とその周囲の状況については、数冊の本の引用からなっている。どの引用も、その本を読んでもとって用いる。どの引用も、その本を讀んでもとって用いる。どの引用も、その本を讀んでもとって用いる。

○ゲイテ
「ドイツの建築について」
○ペディエ、アザール
「フランス文学史」
（辰野邦、鈴木信太郎）
○シュトウケンシチュ
「監獄物語」
○ハーパー・リード
「調刻の芸術」（宇野浩二）
○クルト・ザックス
「古代世界における音楽のおくり」（皆川夫・柿木吾郎訳）
○パウロ・ヒンデミッ
「作曲家の世界」（宇野浩二）
○アインシュタイン
「音楽史」（大宮俊）
○川・平島・寺西訳）
○フーバー・ライヒテ
「音楽の歴史と思想」
リット
（服部幸三訳）
○ゲイテ
「ドイツの建築について」
○ペディエ、アザール
「フランス文学史」
（辰野邦、鈴木信太郎）
○シュトウケンシチュ
「監獄物語」
○ハーパー・リード
「調刻の芸術」（宇野浩二）
○クルト・ザックス
「古代世界における音楽のおくり」（皆川夫・柿木吾郎訳）
○パウロ・ヒンデミッ
「作曲家の世界」（宇野浩二）
○アインシュタイン
「音楽史」（大宮俊）
○川・平島・寺西訳）
○フーバー・ライヒテ
「音楽の歴史と思想」
リット
（服部幸三訳）

は宮川淳がいつてたように「二十世紀のもつとも重要な方法的原理である——」

引用の話は、レヴィー・ストロースが神話的思考を説明するのに用いたブリコラージュの比喩からはじまる。

元来ブリコラージュとは「自宅でもよとした手仕事により設備を整えたり、修繕をすること」だが、レヴィー・ストロースのブリコラージュをジュエラー・ジュネットはつぎのように敷衍している。

「ブリコラージュのルールは（つねにあり合わせの手段でアレンジされること）であり……分析（構成されたさまざまな全体から雑多な要素をひき出す）と総合（これらの異なる要素から出発して、ひとつの新しい全体を構成する、この新しい全体の中では、極端な場合には再使用された諸要素——）

あつめ続け、それが集積されてゆくところに、自己のメタモルフォーゼまたその都度の自分の存在が確かめられてゆくのだ。」

—— 本の存在理由は、そこに閉じ込められた意味の亡霊にあるべきで、本の空間にあるべきではないのか。鳥の羽のように折りたたまれ、本を開くことによって象徴的にくりひろげられる空間に……そのとき、燃えさる……意味の亡霊から解放されて、すでに別の軽やかな意味作用へ、あの「ほとんど振動性の消滅」と向ってすべりはじめるのでないならば、ここに拾い集められたこれらの過去の断片にとって、本とは苦痛以外のものではないだろう——



まるち
かめら
あいず
No.388

有田佐市

「現代音楽の創造者たち」(吉田秀和訳)

音楽史全般にわたって
はアインシュタインとライヒテンリットからの引用、現代音楽についてはシュトゥッケンシュミットからの引用で各當時の音楽の流れが紹介されている。

特にライヒテンリットについては、実に多くの引用がなされていて、吉田秀和も気が付いたのか、「LP三百選」の文中に、「私がこの原稿で、今までさんざん世話になってきたライヒテンリットから」という一文が出てくるぐらいのものである。

それとはよく分るのだが、私たちが凡人のなす引用の領域はなかなかそこまでには及ばない。吉田秀和の場合でも

引用に関する考察では天逝した宮川淳著「引用の織物」が精緻をきわめている。その中から特に好きなところを今でも年数度に読んでいる。

——なぜ引用なのか。引用について考えることは読むこと、読むことは覚めることだ。読むとはアルケー、一なる全体、(本)へ送りとど

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Fortune teller

フューチャーテラー



柏原一風監修による、四柱推命・占い会場!!
あなたの金運・恋愛運・来月の運勢などは?
タッチパネル式で操作簡単!

fun fun fun

ファンファンファン



ビーズを落とすとして商品をGET!!
簡単操作でだれでもプレイできる。
④オプション付きて楽しさアップ!!

ペンギンの福菓子箱



1回の原価約5円で高い利益率!!
料金や音量など各種設定が簡単!!

Luck/Crown

DX-III

ラッキークレーンDXⅢ

リング1個から重量感ある景品まで、
バケットの強弱設定が可能!!



YUBIS

株式会社 ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
 東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜喜ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351

SEGA

SHOOTING
GAME

世界最後の秘宝を探して大アドベンチャー!!

THE MAZE
OF THE KINGS

ザメイズ オブ サキクス

豪華で遊びやかな筐体と
目新しいUIのインターフェイスで
抜群のアイキャッチ効果!!

© Hitmaker © SEGA/Hitmaker, 2002

トレジャーハンターとなって
ピラミッドなどを探索する。
2人で楽しい
シューティングゲーム!5月発売
予定MEDAL
GAME「お祈り」をテーマにした新機軸プッシャー登場!
「スズヒモ」に祈りを込めて、ジャックポットへのスズを鳴らせ!!

お祈り大明神

3月発売
予定10サテライトで
最大20人スレイ可能!!

思わず祈りたくなる「スズヒモ」。大明神に届け、祈りの声! 風神、雷神に守られた大提灯から、2000枚を超えるメダルが一気に払い出される。空からのジャックポット! 圧倒的な迫力と、親しみやすさがプレイヤーの心をがっちりつかみとります。

キャビネット仕様: 1,775(H)X1,850(W)X1,850(D)mm AC100V 1.800W 50/60Hz



© SEGA 2002

TYPING
GAMEルパン三世
THE TYPING4月発売
予定ルパン三世が今度こそ
タイピングゲームで大暴れ!!ディズニーの世界観をそのままに
コンパクトバージョン 絶賛稼働中!!Disney
Fun Squares© Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works
by A.A. Milne and E.H. ShepherdPRIZE
MACHINE

UFO CATCHER 7

5x5x5デザイン変更!
基本のビルボードに加えもう
一色のビルボード。そしてクリア
ボタンの3つを標準装備!

標準仕様

キャビネット仕様: 1,775(H)X1,850(W)X1,850(D)mm AC100V 1.800W 50/60Hz

ドリーム
トロネのびのびとしたプレイを
可能にした、スキル性の高い
プライズゲームの登場!!

キャビネット仕様: 1,775(H)X1,850(W)X1,850(D)mm AC100V 1.800W 50/60Hz

4月発売
予定

SEGA 株式会社 セガ

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区社1-804
大阪府豊中市豊南町東2-5-3
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5

電話 03(5737)7639 (内線)
電話 03(5737)7641 (内線)
電話 03(5737)7644 (内線)
電話 011(84)0250
電話 052(702)3003
電話 06(6334)5336
電話 092(452)8943

内線 1
内線 2
内線 3
内線 4
内線 5
内線 6
内線 7
内線 8
内線 9
内線 10
内線 11
内線 12
内線 13
内線 14
内線 15
内線 16
内線 17
内線 18
内線 19
内線 20
内線 21
内線 22
内線 23
内線 24
内線 25
内線 26
内線 27
内線 28
内線 29
内線 30
内線 31
内線 32
内線 33
内線 34
内線 35
内線 36
内線 37
内線 38
内線 39
内線 40
内線 41
内線 42
内線 43
内線 44
内線 45
内線 46
内線 47
内線 48
内線 49
内線 50
内線 51
内線 52
内線 53
内線 54
内線 55
内線 56
内線 57
内線 58
内線 59
内線 60
内線 61
内線 62
内線 63
内線 64
内線 65
内線 66
内線 67
内線 68
内線 69
内線 70
内線 71
内線 72
内線 73
内線 74
内線 75
内線 76
内線 77
内線 78
内線 79
内線 80
内線 81
内線 82
内線 83
内線 84
内線 85
内線 86
内線 87
内線 88
内線 89
内線 90
内線 91
内線 92
内線 93
内線 94
内線 95
内線 96
内線 97
内線 98
内線 99
内線 100

●ご利用の際は必ず取扱説明書をご覧ください。●ここに記載されている製品の価格は、予告なしに変更される場合がございますので、ご了承下さい。

英文版業界ニュース

Amusement Videos
Shown At AOU Expo

The number of trade people who visited the AOU Amusement Expo '02 (February 22-23, Makuhari Messe, Chiba) was 10,695, down 8.4% from the preceding year, and the number of ordinary players was 3,778, down 31.0%. This made a total of 14,473, down 15.6%. These promptly announced figures from the secretariat of the Amusement Operator Union (AOU), do not include members of the press.

Despite the decrease in visitor num-

Namco, Sega
To Develop
"Triforce"

The three companies - Namco Ltd., Tokyo, Sega Corp., Tokyo, and Nintendo Co., Ltd., Kyoto - announced on February 18 that they will jointly develop the coin-op CG board "Triforce" using the main board of Nintendo's home video game "Game Cube". Since deciding to tie up in various aspects of the coin-op amusement business in September 2001, Namco and Sega have taken concrete steps to develop the next generation CG board.

The built-in 128-bit CG board in the "Game Cube" is intended to make game software development easy. Other existing coin-op CG boards are "Naomi" based on Sega's "Dream Cast", and "System 246" based on SCE's "Play Station 2". The three companies explain that the aim of "Triforce" is to make it easier for developers other than Namco and Sega to participate.

"Triforce" itself is scheduled to be completed within this year, but the price is not fixed yet. The concept and the quality of images were introduced at both Namco and Sega booths at the recent AOU Expo '02. As a result, it is likely that companies such as Capcom and Taito will be able to produce CG-based games more readily than before.

Incidentally, Nintendo has no plan to convert game software for "Game Cube" for coin-op. They merely intend to extend cooperation for the stability and expansion of the coin-op amusement market.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2002 Amusement Press, Inc.

bers, many new video games were unveiled at AOU Expo '02. Sega introduced the most new videos, including the gun game "Maze of the Kings", the drive game "King of Route 66", the surfing game "Soul Surfing", the keyboard game "Lupin III - Key Board", and the multi-player football game "Champion Football - Serie A 2001-2002". It also introduced Ecole Software's puzzle game "Chocolate Marker".

Together with the promising fighting video "Soul Caliber II" as its main offering, Namco introduced "Mazan - Flash of the Blade" using a movement sensor, the gun game "Alien Sniper", the puzzle game "Panicle Panicle", and the Japanese "Pro Baseball 2002". It also exhibited Namco America's "Turret Tower".

Konami introduced the drive game "XTrial Racing", key board game "Dog Station", and three movement sensor games, "Nice Smash", "Mocap Golf" and "Perfect Pool". The company also exhibited new music videos.

Konami Revises Forecast Down

Konami Corp., Tokyo, announced operating results for the third quarter ended December 2001, and revised its forecast of fiscal year results downward again. It is quite rare for companies listed on the stock exchange in Japan to report quarterly results. However, since the game card "Yugio" is becoming less popular, Konami's business performance is beginning to lose its luster.

Konami reported third quarter consolidated revenue of ¥72.883 million, up 31.8%, and net income of ¥8,080 million, down 4.4%. These represent the consolidated results for a total of 36 Konami subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥1,627 million, down 63.6%, gaming machines ¥4,719 million, up 105.7%, pachinko devices ¥4,306 million, up 73.0%, home videos ¥39,379 million, up 87.4%, game cards ¥7,573 million, down 67.7%, health entertainment ¥14,482 million (new business) and Others ¥795 million, down 49.9%.

A breakdown of operating income shows that coin-op amusement games accounted for ¥300 million, down 81.6%, gaming machines ¥988 million, up 1,460%, pachinko devices ¥1,134 million, up 137.2%, home videos ¥10,839 million, up 133.8%, game cards ¥2,134 million, down 81.8%, health entertainment ¥545 million. However, Others incurred an operating loss of ¥160 million.

The post-revision forecast of con-

Taito exhibited the ping pong game "Raizin Ping Pong". This game also uses a movement sensor. Additionally, it showed a new "Shanghai" video.

Sammy exhibited Arc System's fighting game "Guilty Gear XX". Able unveiled "Metal Slug 4" which is new NEO-GEO game software. Developed by Noise Factory and manufactured by Mega in Korea, "Metal Slug 4" is sold by Sun Amusement in Japan, and exported to countries other than Korea and Japan by Brezza Soft. Additionally, Yubis introduced the shooting game "G Stream 2020" manufactured by Oriental Soft.

Gaming type videos, called "medal game" in Japan, are gradually increasing, while amusement type videos are decreasing. This tendency is also true for electromechanical games, and roulette games and slot machines for children are becoming more common. The only other exhibits are prize games and kiddie rides.



Taito's "Raizin Ping Pong"

Konami Sport
Purchases DOSC

Konami's subsidiary, Konami Sport, announced on February 12 that they will take over Daiei Olympic Sport Club (DOSC), a subsidiary of the major retail store chain Daiei. Konami Sport agreed with Daiei to acquire 82.1% of DOSC's stocks for about ¥3,500 million on February 27.

DOSC is a fitness business company established in October 1970, operating 63 fitness clubs (of which 23 are situated adjacent to Daiei stores). However, along with the deterioration in Daiei's financial results, DOSC's performance has also remained sluggish. After acquiring DOSC, Konami Sport will be renamed Konami Olympic Sport Club and the two companies will merge in April.

While making a profit on the stock sale, Daiei can also divest itself of around ¥6,200 million worth of DOSC loans. Konami Sport can expand their business scale by increasing its number of chain stores.

Sun Denshi
Goes Public

Sun Denshi Co., Ltd., Konan, Aichi, will list its stocks on the JASDAQ market from March 19. The company started in the electronic device business in 1971 and entered coin-op business in 1978. It also began developing home video game software in 1985. Its "SunSoft" brand is well known. However, it has exited the coin-op video games business in recent years to concentrate on manufacturing devices for PCs and computer system for pachinko parlors.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

TAITO®

アーケード業界初の卓球ゲーム「ライジンピンポン」新登場!



1人で遊ぶ「ストリートモード」
2人で遊ぶ「対戦モード」

ライジンピンポン

ストリートタンキコバトル

左右への打ち分け、
カット、ドライブ、スマッシュなど
球種の変化も自由自在!!

それぞれ異なった特性をもつ
個性豊かなキャラクター!!

「チャンスボール」がでたら
スペシャルショットをキメろ!!

●サイズ: W1168mm×D1665mm×H2248mm ●重量: 180kg

ミッションを遂行し大量メダルをGETせよ!

CROSSFIRE

クロスファイアー

ギミック満載のこだわりのゲームフィールド!

驚嘆!
三大払い出しシステム!

- ★ベルト式ジャックポット&
EXジャックポット払い出し
- ★戦車メダル砲撃システム
- ★ダンパー払い出しシステム

●サイズ: W630mm×D725mm×H1875mm ●重量: 105kg

とめばあちゃんの駄菓子屋

景品に付いた紐を引っ張り、
引っ張った景品が貰えます。
簡単操作で、遊び方がシンプル!



小型・中型・大型景品を
同時にレイアウト可能

ゲーム中にコミカルに動いたり
プレイヤーに対して口うるさく
しゃべる店主「とめばあちゃん」



昔懐かしい駄菓子屋の紐付きゲーム?

●サイズ: W880mm×D980mm×H1892mm ●重量: 145kg

人気キャラクター新登場で、一段とパワーアップ!

THE FIGHTING! 2

王者への挑戦

原作やアニメーションで繰り広げられた
数々の死闘がそのまま再現されています。
前作のキャラクターも勿論選択可能。



●サイズ: W1123mm×D1690mm×H1822mm ●重量: 250kg

インターネットランキングに対応 <http://www.taito.co.jp/gm/ippo/> © 南川ジョージ/講談社・バップ・NTV

株式会社 **タイトー**

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び画像写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2001